Mike Singleton's

LORDS OF MIDNIGHT

Handbuch





Domark Ltd. präsentiert

eine Maelstrom Games Ltd.-Produktion

Mike Singleton's LORDS OF MIDNIGHT

Inhalt







Vorwort





Elf Winter sind vergangen seit dem Tag, als "The Lords of Midnight" zum ersten Mal für den noch sehr bescheidenen 8 Bit Spectrum und Commodore 64 erschien, dicht gefolgt von Teil II "Doomdark's Revenge". Die Spieler der Originalversion von "The Lords of Midnight" werden sich bestimmt daran erinnern. Ich hatte immer schon geplant, eine Fortsetzung der Saga zu schreiben, doch ein Wechsel des Verlegers, die Nachfrage nach anderen Projekten und die neuen Technologien hatten dieses Projekt viele Jahre verzögert. Mit dem Aufkommen der schnellen 32-Bit-Verarbeitungssysteme für PCs, einem hochqualifizierten Team bei Maelstrom, das schon sehr weit in die 3D-Technologie vorgedrungen war, und dem überschäumenden Enthusiasmus von Domark schien die Zeit für den dritten Teil "The Lords of Midnight - The Citadel" gekommen zu sein. Dank der neuen Technologien konnten wir die Landschaften realer denn je und in wahrer Farbenpracht gestalten, 3D Handlungen in Echtzeit einspielen, die Charaktere und Beziehungen der Personen weiter vertiefen, Qualität von Sound und Musik wesentlich verbessern... die Möglichkeiten waren zu verlockend.

Schon bei der Originalversion fiel es uns schwer, das Spiel einer Kategorie zuzuordnen. Es handelte sich schließlich weder um ein graphisches Abenteuerspiel noch um ein reines Rollenspiel, aber auch nicht um ein pures Strategiespiel, vielmehr um eine Mischung aus allen drei Kategorien kombiniert mit für das Spiel charakteristischen, ganz eigenen Elementen. Das gilt auch und im besonderen für "The Lords of Midnight - The Citadel". Wir haben Handlungen in Echtzeit, Flüge mit Drachen, Schiffsreisen, Feldzüge, Gespräche, das riesige Labyrinth der Zitadelle von Maranor, das es zu erforschen und zu erobern gilt, sowie eine grandios gestaltete Außenwelt, in die das Spiel eingebettet ist. Bei der Suche nach einer angemessenen Bezeichnung machte ich bereits im Vorwort der Originalversion den Vorschlag, eine neue Kategorie zu schaffen und das Spiel ein "Epos" zu nennen, und ich glaube, daß diese Umschreibung auch diesmal zutrifft.





Um die Vollständigkeit dieses Epos zu erhalten, haben wir die PC-Versionen der zwei 8-Bit-Spiele auf CD mitgeliefert. Es handelt sich beide Male um eine direkte Übertragung auf CD, die 64 KB benötigt; erwarten Sie deshalb bitte keine 32 Bit Qualität.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg bei den Schlachten gegen Boroth Wolfsherz und seine Todesschwadronen. Mögen die guten Mächte auf Ihrer Seite stehen.

Mike Singleton

Spielanleitung



Technisches Begleitheft

ür nähere Angaben über Anforderungen an Hardware und Speicher, Anweisungen zur Installation und zum Laden des Spiels, Tastaturbefehle etc. lesen Sie bitte das für das Gerät spezifische Technische Begleitheft, das der Spielpackung beiliegt.

Einleitung

Blood March ist eine gesetzlose und unwegsame Region im Südwesten von Midnight, dem Land der Mitternacht. Sie ist ungefähr 500 Wegstunden lang und 500 Wegstunden breit (zwanzig Wegstunden entsprechen einem Fußmarsch von gut einem Tag) und dehnt sich im Osten bis zum großen Ozean aus. Blood March besteht aus vielen verschiedenen Königreichen, zwischen deren Bewohnern erbitterte Fehden herrschen.
Zu Beginn des Spiels schlüpfen Sie in die Rolle von Prinz Morkin, Sohn von Luxor dem Mondprinzen. Aufgrund der Macht des Mondrings (der die Befehlsgewalt und hellseherische Fähigkeiten verleiht) können Sie diejenigen Figuren kontrollieren, die für Ihre Sache kämpfen. Durch ihre Augen sehen Sie die Landschaft und Figuren, die Ihnen bei der Erfüllung Ihrer Mission begegnen: Luxor zu befreien und Wolfsherz zu besiegen.
Zu diesem Zeitpunkt hat Morkin fünf Verbündete. Sie nennen sich das Bündnis, und es gilt, ihre Zahl im Verlauf des Spiels zu erhöhen.
Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie andere Spielfiguren von Ihrem Vorhaben überzeugen, damit sie sich Ihrer Sache anschließen.
Wenn Sie "The Lords of Midnight" zum ersten Mal spielen, sind die Bündnispartner in den verschiedenen Königreichen verteilt. Prinz Morkin und Arleth der Weiße (Herr der Träume) halten sich im Lande Midnight auf. Rorthron der Weise befindet sich im Königreich Lee, Corleth von Corelay und Arin der Blutherrscher sind noch in der Zitadelle von Maranor (sie wurden vor kurzem freigelassen), während Luxor der Mondprinz noch irgendwo in der Zitadelle gefangengehalten wird. Es empfiehlt sich, die beigefügte Chronik der "Lords of Midnight" durchzulesen, bevor Sie das Spiel ernsthaft beginnen. Die drei Geschichten bilden den Hintergrund zur augenblicklichen Situation.





Gewinnen & Verlieren

Um das Spiel zu gewinnen, gilt es Boroth Wolfsherz zu besiegen, wobei mindestens ein Mitglied des Königshauses des Mondes überleben muß: Luxor der Mondprinz, Prinz Morkin, Corleth von Corelay oder Anderlane von Arakai (sein Aufenthaltsort ist zu Beginn des Spiels unbekannt). Wenn alle vier umkommen, wird Wolfsherz gewinnen. Ein weiteres wichtiges Element ist die Befreiung von Geiseln. Wenn Luxor aus der Zitadelle von Maranor entflieht, werden die Unheilvollen, die Dunklen Seher, in Corelay ihre Krieger zusammenrufen, um sich Ihnen anzuschließen. Die Familien der übrigen Geiseln werden sich aus Angst vor Vergeltungsschlägen weigern, sich gegen Boroth zu erheben. Doch ohne die Unterstützung ihrer Armeen ist ein Krieg gegen Wolfsherz zum Scheitern verurteilt.

Boroth wird jedoch nicht tatenlos zusehen, wie Sie seinen Sturz planen, und sich auf seinen Lorbeeren ausruhen. Obwohl er bereits die Oberhand hat, plant er, die Königreiche von Blood March zu erobern und Midnight vollständig unter seine Kontrolle zu bringen. Die Heere der Unheilvollen werden ihn bei dieser Aufgabe unterstützen, Zitadellen und Schlösser erobern und all jenen den Krieg erklären, die es wagen, sich ihm in den Weg zu stellen. Um ihn dabei aufzuhalten, müssen Sie Festungen zurückerobern, die die Heere der Unheilvollen besetzt haben, um so Zeit zu gewinnen, Ihre eigenen Streitkräfte zu mobilisieren. Boroth hat Morkin nur 12 Monate Zeit gewährt, um das Lösegeld zu beschaffen. Wenn Sie seine Pläne zu diesem Zeitpunkt nicht vereitelt haben, werden die Geiseln seinen Zorn zu spüren bekommen. Arleth der Herr der Träume und Corleth von Corelay beginnen das Spiel innerhalb der Dunklen Zitadelle. Ihre wichtigste Aufgabe ist es, Luxor den Mondprinzen und die anderen Geiseln zu befreien. Wenn sie bei diesem Versuch von den Trollen gefangengenommen werden, wird man sie in der Dunklen Zitadelle in eine Zelle werfen. Erst wenn sie sich befreit haben, können sie fortfahren, ihre Mission zu Ende zu führen. In den Mauern der Dunklen Zitadelle ist die Befreiung der Geiseln ihre einzige Aufgabe. Wenn sie die Dunkle Zitadelle verlassen haben, geht ihnen diese Möglichkeit abhanden, und sie müssen sich den übrigen Aufgaben widmen.



Sie können die Königreiche zu Fuß durchqueren, Flüsse mit Hilfe von Schiffen überqueren und auf dem Rücken von Drachen das Land überfliegen (Die Drachen befinden sich gewöhnlich an einem bestimmten Ort in Blood March). Befreite Geiseln erhalten einen Drachen, um ihnen die Flucht aus der Dunklen Zitadelle zu erleichtern.

Die Annalen von Blood March

Wenn das Spiel beginnt, erscheint der Index des schwarzen Buches von Blood March. Es ist eines der sechs Bücher, die Sie verwenden können, um die Entwicklung des Spiels festzuhalten. Die anderen Bücher haben die Farben Blau, Rot, Grün, Weiß und Gelb. Sie können jedes dieser Bücher verwenden, um die verschiedenen Etappen des Spiel zu sichern. Ich werde später genauer darauf eingehen. Denken Sie daran, daß die Zeit in Blood March stillsteht, wenn Sie auf Seiten innerhalb der Bücher zugreifen. Die Zeit läuft nur weiter, wenn Sie eine Figur im "Hier & Jetzt" beobachten, direkt steuern oder das Buch analog zur Echtzeit läuft.

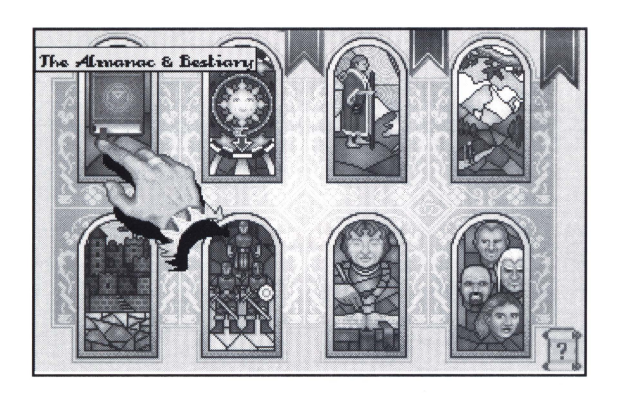
Sichern & Wiederherstellen

Als Anfänger müssen Sie wissen, wie Sie Ihren Spielstand sichern können. Um den Spielstand zu sichern und das Spiel fortzusetzen, wählen Sie im Index das Stichwort "Chronik", dann das Symbol "Buch kopieren". Um zu DOS zurückzukehren, wählen Sie das blaue Lesezeichen auf der Indexseite. Mit diesem Befehl können Sie das Buch schließen. Sie haben dann die Möglichkeit zu sichern, bevor Sie das Programm verlassen, oder es ohne vorherigen Sicherungsvorgang zu verlassen. Diese beiden Optionen werden in den betreffenden Kapiteln genauer erläutert. Ihre Position wird außerdem automatisch jeden Tag um Mitternacht in das aktuelle Buch gesichert und ersetzt alle zuvor mit Hilfe der Chronik gesicherten Daten. Ein gesichertes Spiel wird automatisch wiederhergestellt, wenn Sie das Spiel von DOS aus starten. Es wird immer das zuletzt geöffnete Buch aufgeschlagen. Sie können während des Spiels nur dann ein zuvor gesichertes Spiel aufrufen, wenn Sie gerade ein anderes Buch benutzen.





Durch die Wahl des roten Lesezeichens auf der Indexseite können Sie bestimmen, welches der zuvor geöffneten Bücher (durch ein Lesezeichen gekennzeichnet) Sie aufrufen möchten. Die einzige Alternativmethode ist, das Spiel zu verlassen und es neu zu laden.



Die Hand

Im Verlauf des Spiels erhalten Sie auf eine Reihe von verschiedenen "Seiten" der einzelnen Bücher von Blood March Zugriff. Durch Bewegen und Betätigen der Hand können Sie mit der jeweilige Seite arbeiten. Die Hand wird durch die Maus gesteuert und bewegt sich analog über die Seiten. Um ein Thema oder Objekt zu "berühren" und somit zu aktivieren, bewegen Sie den Zeigefinger der Hand auf das betreffende Objekt oder Thema und drücken dann die linke oder rechte Maustaste. Während Sie den Finger über eine Seite bewegen, erscheinen viele nützliche Hinweise, die Aufschluß über die Eigenschaften des Objekts geben, auf das der Finger gerade zeigt.

Index





Über den Index können Sie jederzeit auf ein beliebiges Kapitel zugreifen. Indem Sie die Hand über die Seite zu den verschiedenen Bildern führen, können Sie erfahren, welche Inhalte die einzelnen Bilder haben. Wenn Sie eines der Bilder berühren (d.h. den Mausknopf drücken, während die Hand auf die Abbildung zeigt), springen Sie zu einem neuen Kapitel.

Almanach und Bestiarium

In den Königreichen wimmelt es geradezu von Ungeheuern und Artefakten. Lesen Sie dieses Kapitel, um zu erfahren, welches Glück oder Unglück Ihnen durch die verschiedenen Kreaturen widerfahren kann.

Landkarte

Zeigt Blood March und all seine Königreiche.

Helden und Bösewichter

In diesem Kapitel werden alle Personen aufgeführt, die in der Geschichte eine Rolle spielen: gute und böse, Männer und Frauen, Zwerge und Riesen.

Reiseführer

Dieses Kapitel beinhaltet Beschreibungen einzelner Orte, damit der Reisende sich besser in den Ländern von Blood March zurechtfindet.

Hier & Jetzt

In diesen Kapitel spielen Sie Ihren Part in der Saga von Blood March und der Dunklen Zitadelle von Maranor.

Gemeinschaften

In diesen Kapitel enthält das Buch von Blood March eine Liste von Gemeinschaften verschiedener Volksstämme, welche unter Ihrem Befehl Boroth Wolfsherz seinem gerechten Schicksal zuführen wollen, auf daß in Blood March wieder Frieden und Harmonie einkehren mögen.



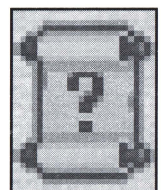


Chronik

In diesem Kapitel werden alle in Blood March stattfindenden Ereignisse festgehalten, damit der Kampf gegen die bösen Mächte von Boroth und die Heere der Unheilvollen nie in Vergessenheit gerät.

Das Bündnis

In diesem Kapitel werden die Wappen all jener angezeigt, die unter Ihrem Befehl die Dunkle Zitadelle von Maranor zu Fall bringen wollen.
Die einzelnen Unterkapitel werden später genauer beschrieben.



In der rechten unteren Ecke der Indexseite sehen Sie ein Symbol, das auf fast allen anderen Seiten des Spiels zur Verfügung stehen wird. Durch Berühren dieses Symbols, einer geöffneten Schriftrolle, erhalten Sie Zugriff auf hilfreiche Informationen zur aktuellen Seite. Ein neues Symbol (es ähnelt einer geschlossenen Schriftrolle) bringt Sie wieder zum Index und damit zur Geschichte zurück.

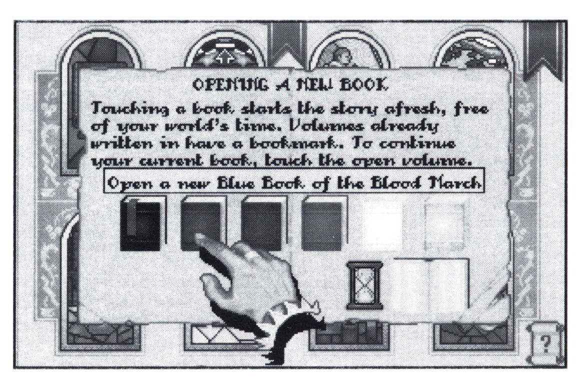
Das blaue Lesezeichen

Durch Berühren des blauen Lesezeichens schließen Sie das derzeit geöffnete Buch. Sie werden daraufhin aufgefordert, unter einer der drei folgenden Möglichkeiten zu wählen: Wenn Sie die Ereignisse nicht festhalten wollen, wird alles gelöscht, was seit dem letzten Sichern oder nach Mitternacht geschehen ist, und das Spiel ist beendet. Mit dem Schließen des Buchs brechen Sie auch das Spiel ab, wobei die aktuellen Geschehnisse zuvor im Buch festgehalten werden. Entschließen Sie sich jedoch weiterzumachen, dann gelangen Sie in die Geschichte zurück, allerdings ohne gesichert zu haben. ("Schreiben" Sie etwas in das Buch, so wird Ihre aktuelle Position gesichert.)

Das grüne Lesezeichen

Das grüne Lesezeichen ist nur dann verfügbar, wenn ein Spiel bereits in ein Buch eingetragen wurde. Wenn Sie es berühren, blättern Sie zu einer neuen Seite, von der aus Sie ein neues Buch Ihrer Wahl öffnen können.





Das Berühren eines Buchs versetzt Sie normalerweise an den Anfang der Geschichte. Bände, die bereits geöffnet wurden, werden durch ein Lesezeichen gekennzeichnet. Wenn Sie "The Lords of Midnight" zum ersten Mal spielen (bzw. gleich nach der Installation), beginnen Sie mit dem schwarzen Buch von Blood March. .Wenn Sie ein Buch berühren, das bereits geöffnet wurde, kehren Sie zum Anfang des Buchs zurück, und alle Eintragungen, die bereits gemacht wurden, werden gelöscht. Tun Sie dies nur, wenn Sie absolut sicher sind. Um in einem bereits geöffneten Buch fortzufahren, berühren Sie es und kehren zu dem zuletzt gesicherten Ereignis zurück.

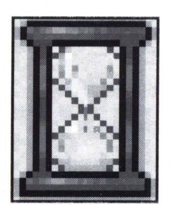
Daten und Jahreszeiten

Sie werden feststellen, daß das Anfangsdatum (nach der Zeitrechnung von Blood March) eines neuen Spiels immer mit dem Datum unserer Zeitrechnung übereinstimmt. Wenn Sie zum Beispiel am 10. August ein Spiel beginnen, wird das Datum als 10. Tag des Adlermonds wiedergegeben. In der Chronik können Sie mehr über die Zeitrechnung von Blood March erfahren. Die vier Jahreszeiten (Frühling, Sommer, Herbst und Winter) kommen und gehen im Verlauf des Spiels.





Ein neues Buch mit den Abläufen der Echtzeit verbinden



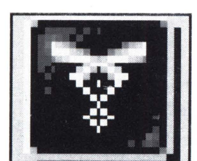
Wenn Sie dieses Symbol berühren, beginnt die Geschichte von vorn und wird mit den Abläufen der Echtzeit verbunden. Wenn mehr als ein realer Tag vergeht, bevor Sie das Buch wieder öffnen, wird sich die Geschichte weiterentwickelt haben (Siehe Kapitel "Die Zeit läuft" für weitere Informationen). Hinweis: Wenn Sie einmal diese spezielle Spielmethode gewählt haben, können Sie nicht zur Standardeinstellung zurückkehren, ohne das Buch erneut zu berühren und neu zu beginnen.

Das rote Lesezeichen

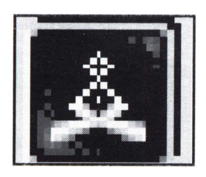
Das rote Lesezeichen wird nur erscheinen, wenn Sie mehr als ein Buch geöffnet haben. Es ermöglicht Ihnen, ein neues Buch zu öffnen, ohne den Inhalt der zuvor geöffneten Bücher zu beeinflussen. Auf diese Art und Weise können Sie eine gesicherte Position aus einem anderen Spiel laden.

Seitensymbole

Die übrigen Seiten verwenden jeweils bestimmte Symbole, die es Ihnen ermöglichen, neue Funktionen auszuführen. Um sie zu aktivieren, klicken Sie sie einfach an.

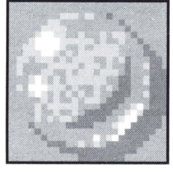


Dieses Symbol ermöglicht es Ihnen, zur nächsten Seite weiterzublättern. Wenn Sie sich auf der letzten Seite befinden, steht dieses Icon nicht zur Verfügung.

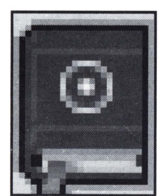


Wie Sie wahrscheinlich schon erraten haben, können Sie durch Berühren dieses Symbols zur vorigen Seite zurückkehren. Wenn Sie sich auf der ersten Seite befinden, steht dieses Icon nicht zur Verfügung.

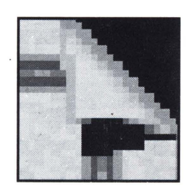




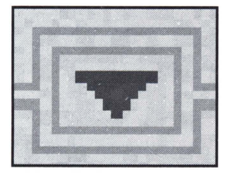
Mit Hilfe der Kristallkugel gelangen Sie zu einem Schlagwortverzeichnis, sofern dieses verfügbar ist. Was angezeigt wird, hängt davon ab, auf welcher Seite Sie sich befinden, wenn Sie auf das Schlagwortverzeichnis zugreifen. Durch Berühren der einzelnen Eintragungen erhalten Sie detailliertere Informationen zu dem jeweiligen Thema (Helden & Bösewichter, der Reiseführer, der Almanach oder das Bestiarium).



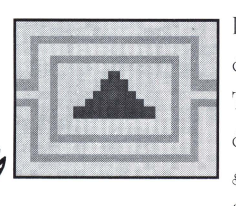
Dieses Buch bringt Sie sofort zurück zur Indexseite. Dieses Symbol steht Ihnen auf fast jeder Seite des Buchs von Blood March zur Verfügung und ermöglicht es Ihnen, das Buch schnell durchzublättern, ohne durch jedes einzelne Kapitel gehen zu müssen.



Dieses Symbol erscheint am oberen rechten Bildschirmrand und ermöglicht es Ihnen, zu dem zuvor geöffneten Kapitel zurückzukehren. Sie können so das Buch durchblättern, ohne jedes Mal den Index verwenden zu müssen.



Dieses Symbol erscheint, wenn nicht der gesamte Text auf eine Seite paßt. Berühren Sie es, um weiterzulesen. Bei jeder Berührung rückt der Text eine Zeile weiter. Um den Text schneller zu scrollen, berühren Sie dieses Symbol und halten die Maustaste gedrückt.



Dieses Symbol erscheint, nachdem Sie das vorab genannte Symbol gedrückt haben, und ermöglicht es Ihnen, zu früheren Textpassagen zurückzukehren. Mit jedem Berühren dieses Symbols rückt der Text eine Zeile zurück. Um den Text schneller zurückzuscrollen, berühren Sie dieses Symbol und halten die Maustaste gedrückt.

Almanach und Bestiarium



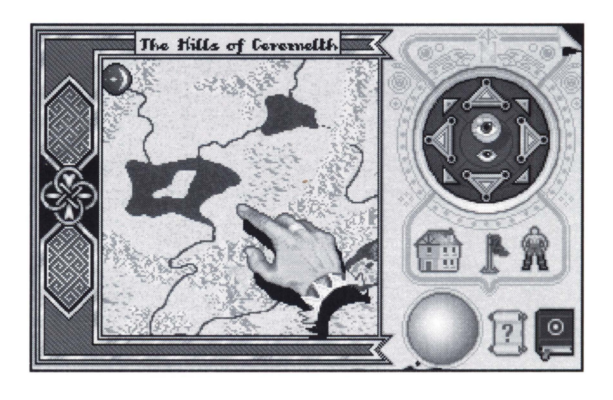


Dieses Kapitel bietet detaillierte Informationen über die verschiedenen Gegenstände und Ungeheuer, die im Königreich von Blood March vorkommen. Um ein Thema auszuwählen, verwenden Sie das Symbol "Nächste Seite" oder "Vorige Seite" oder berühren die Kristallkugel, um direkt zum Schlagwortverzeichnis zu springen, wo Sie unter den angebotenen Themen auswählen können. Diese Informationen können Leben retten. So ist zum Beispiel die Gegenwart von Wölfen ein sicheres Zeichen, daß die Armeen der Unheilvollen, die Verbündeten von Wolfsherz, in der Nähe sind.

Landkarte



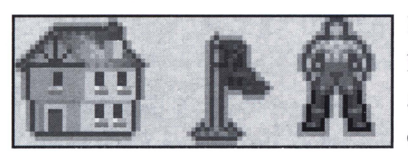

ie Landkarte kann jederzeit während einer Mission aufgerufen werden. Sie können sie verwenden, um Ihre nächsten Aktionen zu planen oder die Positionen anderer Figuren zu überwachen, Gebäude zu lokalisieren und zu erfahren, wer sie kontrolliert, und obendrein andere Königreiche ausspionieren.



Bewegen Sie die Hand über die Landkarte, und der Name der einzelnen Länder wird auf dem Banner am oberen Bildschirmrand erscheinen. Wenn die Hand sich über einen Gegenstand bewegt, wird seine Bezeichnung angezeigt. Wenn Sie den Gegenstand berühren, wird eine Seite mit detaillierten Informationen aufgerufen. Auf der rechten Seite befindet sich eine Anzahl von Steuersymbolen, die es Ihnen ermöglichen, die Landkarte in acht Kompaßrichtungen zu scrollen. Wenn Sie die Hand über den Kompaß bewegen, wird ein Vergrößerungsglas über der Landkarte erscheinen. Sie können einzelne Bereiche der Karte durch Berühren des "vergrößerten Auges" in der Kompaßmitte hervorheben.
Alternativ zu dieser Option können Sie durch Berühren des Auges den Bildausschnitt vergrößern.

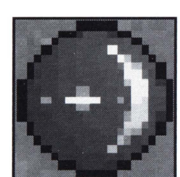






Mit Hilfe dieser Symbole lassen sich bestimmte Funktionen auf der Landkarte anzeigen. Das erste Symbol zeigt wichtige Gebäude an (Burgen und Zitadellen) und informiert Sie darüber, unter wessen Kontrolle sie sich momentan befinden; das zweite Symbol macht die verschiedenen Reisewege sichtbar, und das letzte Symbol zeigt alle bekannten Personen anhand ihrer Wappen an. Um sie wieder auszublenden, berühren Sie das Symbol ein zweites Mal.

Es werden nur Ihnen bekannte Personen und Gebäude auf der Landkarte anzeigt. Zu Beginn der Mission sind Ihnen die Standorte aller Zitadellen in Blood March und alle Burgen im Ausgangsland und angrenzenden Königreichen bekannt. Sie werden auch über Existenz und Aufenthaltsort der Geiseln sowie die Namen der einzelnen Herrscher in Blood March informiert. Um den Aufenthaltsort einer Figur zu erfahren, müssen Sie einen Bündnispartner in diesem oder einem benachbarten Land haben. Die Figur wird dann auf der Landkarte durch ihr Wappen gekennzeichnet. Beachten Sie, daß die Wappen der Hausherren von Burgen und Zitadellen nicht angezeigt werden, wenn Sie sich gerade Personen ansehen.



Das Wappen Ihrer aktuellen Spielfigur wird immer auf der Landkarte angezeigt, damit Sie problemlos ihren Aufenthaltsort verfolgen können. In diesem Beispiel sehen Sie Prinz Morkins Wappen des Königshauses des Mondes. Wappen, die auf der Landkarte Gebäuden zugeordnet sind, stehen für den derzeitigen Hausherren des Gebäudes (nur wenn "Gebäude zeigen" aktiv und "Personen zeigen" ausgeschaltet ist). Obwohl eine Einzelperson ein Gebäude erobern kann, wird das Wappen desjenigen Herrschers gezeigt, dem sie gerade zur Treue verpflichtet ist. Im Normalfall wird dies der Herrscher ihres Heimatkönigreichs sein, es sei denn, sie gehört zum Bündnis. Ist dies der Fall, gilt ihre Treue Luxor, dem Mondprinzen. Beispiel: Wenn Rorthron der Weise ein Schloß einnimmt, wird das Banner des Königreichs des Mondes über den Zinnen erscheinen.



Wie man von A nach B gelangt

Sie werden später erfahren, wie man neue Aufgaben erteilt, aber Sie sollten schon jetzt wissen, daß viele davon die Nutzung der Landkarte und die Planung der Reisewege zu Personen oder Orten beinhalten. Sie werden aufgefordert, Ihr Ziel auf der Karte zu kennzeichnen, wodurch der Reiseweg der betreffenden Figur vom Ausgangspunkt bis zum Zielort sichtbar gemacht wird. Es gibt jedoch eine andere Möglichkeit, von einem Ort zum anderen zu reisen, ohne die Landkarte zu verwenden. Dazu muß man die direkte Kontrolle über eine Figur übernehmen. Siehe "Hier & Jetzt" für weitere Informationen.

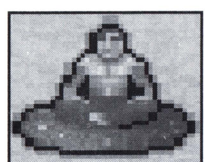


Helden und Bösewichter

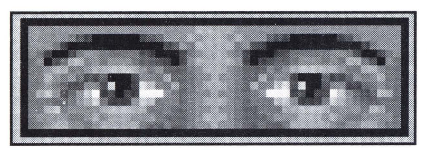




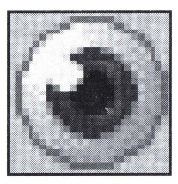
Wenn Sie das erste Mal vom Index aus dieses Kapitel aufrufen, wird die Seite von Prinz Morkin aufgeschlagen werden. Die Geschichte gibt Ihnen Auskunft über Morkins derzeitigen Aufenthaltsort, seine momentane Mission, sein Fortbewegungsmittel, seine Verfassung und seine Person allgemein. Darüber hinaus werden die Krieger aufgeführt, die ihn auf seiner Mission begleiten, sowie spezielle Objekte, die Morkin besitzt. Auf dieser Seite erscheint eine Anzahl von Symbolen, die näher erläutert werden müssen.



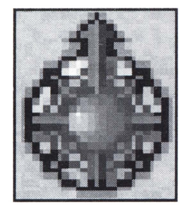
Dieses Symbol zeigt die augenblickliche Aufgabe der Figur an. In diesem Beispiel wartet Prinz Morkin auf weitere Anweisungen. Erklärungen aller verfügbaren Symbole finden Sie im Abschnitt "Neue Aufgaben erteilen". Sie können dieses Symbol nicht verändern, es dient lediglich zur Anzeige der gegenwärtigen Situation.



Dieses Symbol zeigt an, daß das Buch beobachtet, was die Figur augenblicklich tut, und dies notiert, damit Sie es später nachlesen können. Sind die Augen geschlossen, ist das Buch nicht aktiv. Sie können auch dieses Symbol nicht verändern, es dient lediglich als Indikator.

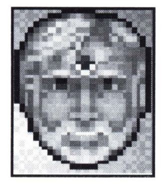


Dieses Symbol erscheint auf den Seiten jener Figuren, die Ihre Bündnispartner sind. Wenn Sie es berühren, wird das Augensymbol aktiviert (geöffnet) oder deaktiviert (geschlossen), d.h das Buch wird ihre Handlungen verfolgen oder dies unterlassen. Wenn Sie eine Figur direkt steuern, wird diese automatisch beobachtet, und dieses Symbol erscheint nicht.



Durch Berühren dieses Symbols, das sich in der oberen rechten Ecke dieser Seite befindet, können Sie zur Landkarte springen. Es wird dann angezeigt, wo sich die aktuelle Spielfigur innerhalb des Königreichs befindet.





Durch Berühren der Abbildung einer Figur erhalten Sie die Möglichkeit, ihr eine neue Aufgabe zu stellen. In diesem Beispiel berühren Sie Morkins Gesicht unten links auf dem Bildschirm, um damit das Fenster "Aufgabe auswählen" zu öffnen.

Neue Gesichter

Von hier aus haben Sie ebenfalls Zugriff auf die Symbole "Nächste Seite" und "Vorige Seite". Das Symbol ermöglicht es Ihnen, die Seiten des Verzeichnisses der Helden und Bösewichter nach bestimmten Figuren zu durchsuchen. Neue Gesichter werden dieser Seite hinzugefügt, wenn Sie neuen Figuren begegnen. Immer wenn ein Mitglied des Bündnisses ein neues Königreich betritt, werden Sie die Figuren dieses und des benachbarten Gebietes kennenlernen. Ihre Porträts werden dann dem Verzeichnis der Helden und Bösewichter hinzugefügt.

Neue Aufgaben erteilen

Beim Erkunden der Königreiche werden Sie viel über Figuren, Orte und Artefakte erfahren. Mit Hilfe der hier zur Verfügung stehenden Symbole können Sie die verschiedenen Aufgaben anderen Figuren übertragen, die dann automatisch Ihren Befehlen folgen. Immer wenn Sie eine neue Aufgabe erteilen, werden die Einzelheiten dazu auf der Seite der betreffenden Figur angezeigt, und das Symbol der Figur verändert sich entsprechend.

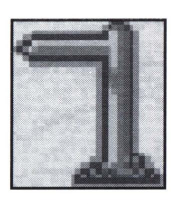
Wenn Sie einer Figur eine Aufgabe erteilt haben, können Sie entweder zu "Hier & Jetzt" umschalten und die Figur beobachten, oder Sie wechseln zu einer anderen Seite oder einer anderen Figur und lassen diese ihre Mission erfüllen, während Sie sich anderen Aufgaben widmen. Solange die Figur beobachtet wird, werden Sie im Verlauf des Spiels über jeden Vorfall im Zusammenhang mit ihrer Mission informiert.







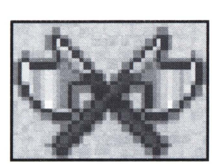
Sich an einen Ort begeben



Mit Hilfe dieses Symbols können Sie eine Figur an einen bestimmten Ort auf der Landkarte schicken, ohne sie direkt steuern zu müssen. Berühren Sie dieses Symbol, um zur Landkarte zu wechseln. Berühren Sie das Symbol und anschließend das Ziel auf der Landkarte. Eine gestrichelte Linie wird daraufhin den Verlauf der Reise anzeigen. Sollte eine Figur das Ziel von ihrem Standpunkt aus nicht erreichen können, wird dies angezeigt. Wenn das Ziel als erreichbar eingestuft wurde, berühren Sie die Abbildung in der rechten unteren Ecke der Landkartenseite, um die Mission zu bestätigen. Sie werden dann wieder zu der Seite der Figur zurückkehren. Hat die Figur ihr Ziel erreicht, wird sie dort auf neue Befehle warten.

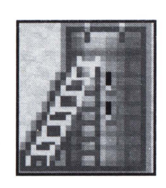
Wenn eine Figur während der Reise ermüdet, wird sie versuchen, einen Unterschlupf zu finden, um sich auszuruhen. Ihre Aufgabe wird zu diesem Zeitpunkt mit "Unterschlupf suchen" angezeigt. Nachdem sich die Figur ausgeruht und Kräfte gesammelt hat, wird sie ihre ursprüngliche Aufgabe weiter verfolgen. Sollte die Figur keinen Unterschlupf finden, wird sie sich unter freiem Himmel ausruhen.

Ein Objekt bewachen



Sie können dieses Symbol berühren und anschließend einen Punkt auf der Landkarte wählen (wie im Abschnitt "Sich an einen Ort begeben" beschrieben). Wenn die Figur das Ziel erreicht hat, wird sie Wache halten und automatisch angreifen, wenn sich eine Person oder ein Objekt nähert. Krieger einer Garnison bewachen bereits das jeweilige Gebäude. Figuren können somit nur bestimmte Regionen in Blood March bewachen.

Eine Festung erobern

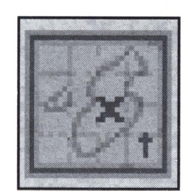


Mit Hilfe dieses Symbols können Sie Figuren zu einem bestimmten Gebäude abkommandieren und es angreifen lassen. Es ist offensichtlich, daß die Chancen eines Erfolgs größer sind, wenn Sie einige Krieger zur Verstärkung bei sich haben (Einzelheiten unter "Rekrutieren von Kriegern").



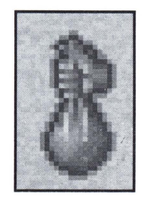
Sollte der Hausherr einer Festung nicht anwesend sein, wird der oberste Wachhabende das Gebäude in seinem Namen verteidigen. Ist das Gebäude eingenommen, wartet die Figur im Gebäude auf weitere Befehle. Die Flagge ihres Herrschers (entweder ihres Monarchen oder Luxors, wenn sie zum Bündnis gehören) wird dann als Signal für alle über den Zinnen des Gebäudes gehißt. Wenn Sie versuchen, eine vom Gegner besetzte Festung einzunehmen, erfahren Sie, wie viele feindliche Krieger sich darin befinden. Sie müssen dann entscheiden, ob Sie einen Angriff riskieren wollen (F3 bei direkter Kontrolle oder "Erobern" als Aufgabe).

Ein Objekt suchen



Dieses Symbol bringt Sie zu einem Katalog, der alle historischen Gegenstände aufzeigt, die innerhalb von Blood March gefunden wurden. Durch Berühren des Symbols können Sie den zu suchenden Gegenstand auswählen. Ihre Spielfigur wird anschließend versuchen, ihn zu finden. Er wird entweder an einem bestimmten Ort im Königreich zu finden sein oder sich in den Händen einer anderen Figur befinden. Wenn das Aufgabensymbol "Nehmen" verfügbar wird, sollten Sie die Aufgabe in "Nehmen" umbenennen. Ihre Spielfigur wird den Gegenstand an sich nehmen, wenn sie ihn gefunden hat.

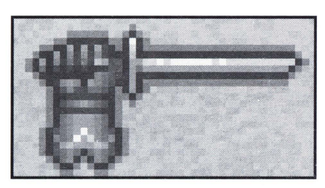
Ein Objekt nehmen



Dieses Symbol wird erscheinen, wenn ein Gegenstand sich in den Händen einer anderen Figur befindet und nicht einfach an einem bestimmten Ort in Blood March liegt. Ihre Figur wird sich dann auf den Weg machen, um den Gegenstand zu finden und an sich zu nehmen. Dies hat im allgemeinen ein Gespräch zur Folge (siehe "Gespräche").

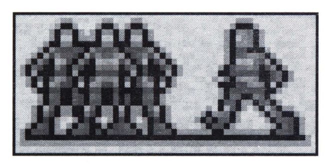



Eine Person angreifen



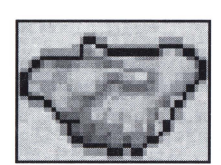
Wenn Sie dieses Symbol wählen, wechseln Sie zu einer Katalogseite, die eine Reihe von Abbildungen zeigt. Berühren Sie jetzt das Porträt der Person, die Sie angreifen möchten. Ihre Spielfigur wird dann versuchen, sie aufzuspüren und anzugreifen.

Sich einer Person anschließen



Durch Berühren des Symbols wechseln Sie zu einer Katalogseite, die eine Porträtgalerie zeigt. Berühren Sie das Porträt der Figur, der Sie sich anschließen wollen. Dadurch formiert sich eine Gemeinschaft. Die Figur, der Sie sich angeschlossen haben, wird zum Anführer der Gemeinschaft (siehe "Gemeinschaft"). Wenn diese Figur bereits einer Gemeinschaft angehört, wird Ihre Figur ebenfalls zum Mitglied des gleichen Bundes.

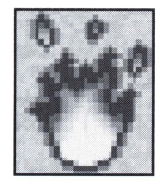
Eine Person rekrutieren



Durch Berühren des Symbols wechseln Sie zu einer Katalogseite, die eine Reihe von Porträts zeigt. Berühren Sie einfach das Porträt der Person, die Ihre Figur rekrutieren soll. Bedenken Sie, daß dies nicht dem Vorgang entspricht, Krieger für eine Armee zu rekrutieren. Wenn Sie eine Figur erfolgreich rekrutiert haben, wird diese zu einem Mitglied des Bündnisses und kann mit Hilfe des Mondrings beeinflußt und überwacht werden. Sie schließen sich ebenso automatisch der Figur an, die sie rekrutiert hat, und gründen mit dieser eine Gemeinschaft. Nicht alle Figuren lassen sich rekrutieren. Einige werden Ihr Angebot aus persönlichen oder politischen Gründen ablehnen.

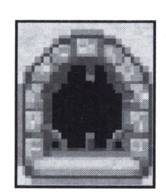


Einen Gegenstand zerstören



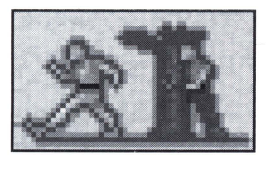
Berühren Sie dieses Symbol, und wählen Sie den zu zerstörenden Gegenstand. Ihre Figuren suchen dann die Gebiete ab. Sobald sie den Gegenstand gefunden haben, werden sie versuchen, ihn zu zerstören.

Eine Person retten



Das Berühren dieses Symbols ermöglicht es Ihnen, den Befehl zur Rettung Luxors zu erteilen. Findet die Figur unterwegs weitere Gefangene, dann werden auch diese gerettet. Eine solche Figur erhält einen Drachen, sobald sie frei ist. Die Nachricht über die Rettung von Figuren verbreitet sich schnell in den Gebieten und gibt dem Bündnis die Möglichkeit, weitere Personen für den Krieg gegen Boroth zu rekrutieren. Befreite Gefangene machen sich sofort in Richtung Ihres Stammesgebietes innerhalb von Blood March auf. Lediglich Arin der Bluthérrscher und Corleth von Corelay können den Versuch unternehmen, Luxor zu retten, da sie sich zu Anfang des Spiels innerhalb der Dunklen Zitadelle befinden. Wenn sie die Festung verlassen, steht der Befehl zur Rettung nicht zur Verfügung, und die Möglichkeit, Gefangene zu befreien (einschließlich Luxor), ist vertan.

Eine Person beschatten

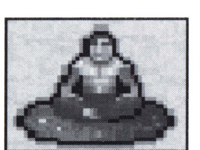


Wählen Sie aus der Porträtgalerie die Person aus, die Sie beschatten (heimlich verfolgen) wollen. Ihre Figur wird dann die Person lokalisieren und ihr in angemessenem Abstand folgen.





Warteposition



Figuren, denen keine Aufgabe erteilt wurde, verharren automatisch in Warteposition. Figuren, die eine Aufgabe erfüllt haben, kehren zurück und warten darauf, mit einer neuen Aufgabe betraut zu werden. Ungeduldige Figuren erteilen sich unter Umständen ohne Anweisung ihre eigenen Aufgaben, wenn sie zu lange warten müssen. Haben Sie einer Figur eine Aufgabe erteilt, so beginnt diese, Ihren Befehl auszuführen. Sollten Sie es sich anders überlegt haben und eine neue Aufgabe erteilen wollen, berühren Sie einfach erneut das Figurenporträt in der linken unteren Bildschirmecke. Tun Sie dies, bevor Sie ein Aufgabensymbol auswählen, da Sie ansonsten die Vorgänge der Erteilung eines Warteauftrages durchführen müssen.

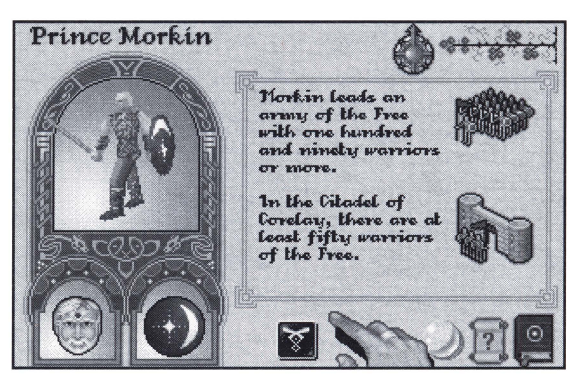
Rekrutieren von Kriegern

Deuten Sie auf den Schild, der sich rechts neben dem Figurenporträt befindet. Läßt er erkennen, daß Sie Krieger transferieren können, berühren Sie den Schild. Nun erfahren Sie, um welches Volk es sich handelt, wie viele Krieger zur Verfügung stehen und wie viele davon bereit sind, sich Ihnen anzuschließen. Stehen Ihnen Krieger zur Verfügung, dann berühren Sie einen der neuen Schilde, um den Rekrutierungsvorgang zu starten.

Volksstämme von Kriegern

Ihre Armee darf stets nur aus Kriegern eines Volksstammes bestehen. Aber es können bis zu 8 verschiedene Volksstämme von Kriegern an einem Gebäude aufgestellt werden. Dennoch dürfen Sie keinen Volksstamm von Kriegern an einem Gebäude aufstellen, wenn sich in diesem Gebäude ein Kriegsvolk befindet, gegen das Sie irgendwo in Blood March eine Fehde austragen. Um den Volksstamm zu bestimmen, aus dem Sie Krieger rekrutieren möchten, dürfen Sie noch keine Krieger rekrutiert haben, wenn Sie den Schild berühren und das Transferverfahren beginnen. Wenn Sie zum Beispiel eine Armee mit 200 Kriegern der Freien führen und 50 Kith-Krieger für Ihre nächstgelegene Festung rekrutieren möchten, müssen Sie Ihre den Freien zugehörigen Krieger zunächst in die Garnisonsstadt transferieren.





Wann immer Sie die Symbole auf der rechten Seite berühren, rekrutieren Sie entweder zehn Krieger, die Sie dann begleiten, oder Sie transferieren zehn Krieger in die Garnisonsstadt. Wenn zum Schluß eines Transfers weniger als zehn Krieger übrigbleiben, können natürlich auch diese durch eine Berührung des Symbols transferiert werden. Strategisch gesehen ist es unklug, eine Festung völlig unbewacht zurückzulassen. Lassen Sie deshalb für den Notfall einige Krieger auf der Festung Posten beziehen. Sie können den Transfer von Kriegern stoppen, indem Sie den Schild in der unteren linken Ecke der Seite erneut berühren.

Mit der Zeit erscheinen bei den Festungen und Burgen in Blood March neue Krieger, die zu Untergebenen des jeweiligen Herrschers werden. Benutzen Sie die Landkarte und den Reiseführer, um stets über die Anzahl neuer Rekruten informiert zu sein, die sich in Gebäuden aufhalten.

Zu Beginn des Spiels gibt es nur wenige Krieger der Freien. Prinz Morkin kann erst dann ein großes Heer an Kriegern der Freien um sich versammeln, wenn Luxor aus der Dunklen Zitadelle befreit wurde.

Anzahl der Krieger

Eine Schar von Kriegern besteht aus bis zu zwanzig Kriegern. Eine Kompanie zählt zwischen dreißig und neunzig Kriegern. Eine Armee setzt sich aus mindestens einhundert Kriegern zusammen.

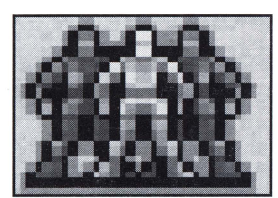




Steuerung einer Figur

Sie können die direkte Kontrolle über eine Figur im "Hier und Jetzt" erhalten, indem Sie die animierte 3D-Figur auf dieser Seite berühren. Auf diese Art und Weise können Sie nicht nur die unmittelbare Kontrolle über Prinz Morkin erhalten, sondern auch über andere Figuren. Denken Sie daran, daß Sie nur diejenigen Figuren direkt steuern können, die dem Bündnis beigetreten, d.h. Verbündete Prinz Morkins sind. Befreite Gefangene werden automatisch zu Mitgliedern des Bündnisses. Figuren aus dem Gebiet, aus dem die befreiten Gefangenen stammen, können dann einfacher rekrutiert werden.

Wie Sie eine Gemeinschaft finden



Dieses Symbol erscheint, wenn die Figur zu einer Gemeinschaft gehört. Durch Berühren dieses Symbols gelangen Sie zur Gemeinschaftsseite. Hier können Sie den Namen des augenblicklichen Anführers der Gemeinschaft erfahren, und wer der Gemeinschaft außerdem beigetreten ist.

Reiseführer





Dieses Kapitel dient als Reiseführer für die verschiedenen Orte, die Sie während Ihrer Reise durch die Königreiche von Blood March passieren. Zugriff auf den Reiseführer erhalten Sie entweder über die Indexseite oder durch Berühren eines Gebäudes, während Sie sich auf der Landkarte befinden. Die Informationen, die Sie dort erhalten, könnten sich bei der Unterwerfung Boroths als sehr nützlich erweisen. Im Reiseführer finden Sie zum Beispiel die neuesten Informationen über Zitadellen und Burgen (Wer ist Burgherr, wie viele Krieger sind zur Bewachung vorhanden?). Ferner erfahren Sie dort mehr über die Gefangenen, beispielsweise aus welchem Gebiet von Blood March sie stammen.

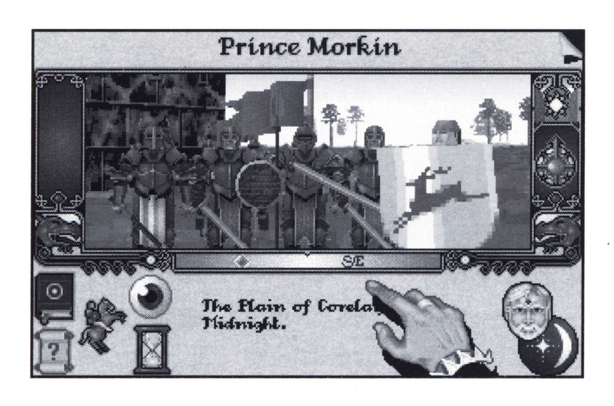


Hier & Jetzt



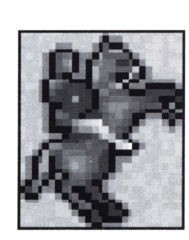


In diesem Kapitel nehmen Sie aktiv teil an der sich entwickelnden Sage von Blood March und der Dunklen Zitadelle von Maranor. Von hier aus können Sie direkten Einfluß auf Ihre aktuelle Figur nehmen: Sie können sie durch Landschaften bewegen, sie mit anderen Figuren kommunizieren, kämpfen, Gegenstände benutzen, Schiffe besteigen, und auf Drachen reiten lassen, etc.



Dies ist möglich dank der in Echtzeit dargestellten, fraktalen Landschaftsgrafiken und dem 3D-Grafiksystem im Texture-Mapping-Verfahren, das Sie auf dem Hauptbildschirm bewundern können.

Direkte Steuerung



Durch Berühren des Symbols des sich aufbäumenden Pferdes gelangen Sie mitten ins Geschehen. Sie haben nun unmittelbare Kontrolle über Ihre Figur. Wie Sie die Figur bewegen, hängt von deren momentaner Fortbewegungsart ab. Unter dem Hauptfenster erscheint eine kleine Karte, in der die unmittelbare Umgebung darstellt wird und alle wichtigen in der Nähe befindlichen Gebäude und Figuren einzeln aufgeführt werden. Der heraldische Wappen-Schild der von Ihnen gesteuerten Figur erscheint immer in der Mitte dieser Karte. Sämtliche üblichen Symbole verschwinden von der Leiste unterhalb des Hauptfensters, solange Sie Ihre Figur direkt steuern. Sie können diesen Modus jederzeit verlassen, indem Sie die Taste Escape drücken.

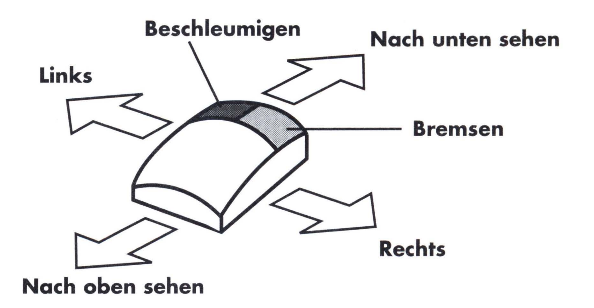


Fortbewegungsarten

Es gibt drei grundsätzliche Fortbewegungsarten: zu Fuß, mit dem Schiff oder auf einem Drachen. Sicherlich haben Sie bereits erraten, daß Sie sich mit dem Schiff nur auf Wasserwegen fortbewegen können und mit dem Drachen ausschließlich fliegen können. Ein Vorteil des Drachen besteht darin, daß er große Entfernungen zurücklegen kann, ohne daß er sich über das Gelände, Truppen oder sonstige Hindernisse Sorgen machen muß.

(i) zu Fuß

Dies ist die langsamste Art, sich in den Königreichen fortzubewegen. Sie können zwar querfeldein wandern und sogar kleine Bäche durchqueren, kommen dabei aber nur sehr langsam voran. Breite Flüsse oder Seen können Sie zu Fuß nicht überqueren. Verwenden Sie zur Bestimmung der Fortbewegungsrichtung der Figur Ihre Maus.



Durch eine Bewegung der Maus nach links oder rechts können Sie Ihr Sichtfeld bis zu 360° verschieben. Die Kompaßnadel unterhalb des Hauptfensters zeigt Ihnen Ihren aktuellen Kurs an. Durch die Bewegung der Maus nach unten oder oben können Sie Ihren Blickwinkel verändern. Wenn Sie Ihre Fortbewegungsgeschwindigkeit erhöhen möchten, müssen Sie den linken Knopf Ihrer Maus anklicken und gedrückt halten. Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto schneller bewegen Sie sich fort. Die Art des Terrains beeinflußt natürlich die Fortbewegungsgeschwindigkeit.



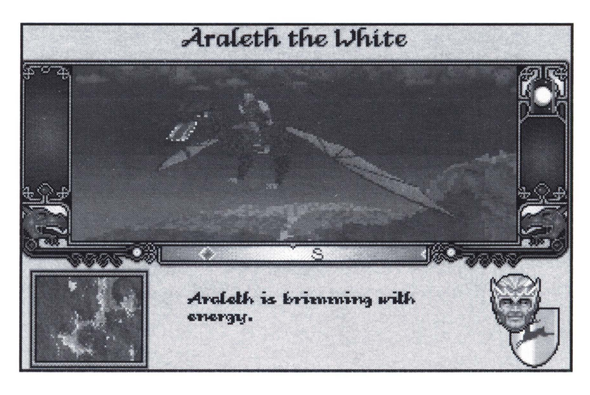


Die Höchstgeschwindigkeit, mit der Sie sich fortbewegen können, verringert sich bei Steigungen. Um die Fortbewegungsgeschwindigkeit zu verringern, halten Sie den rechten Mausknopf gedrückt. Möchten Sie stehenbleiben, dann halten Sie den rechten Mausknopf gedrückt, bis sich die Figur in der Landschaft nicht mehr fortbewegt.
"Ermüdete" Figuren bewegen sich mit verringerter Geschwindigkeit, wenn sie direkt gesteuert werden. Wenn solche Figuren nicht direkt gesteuert werden, nutzen sie die Möglichkeit, sich zu erholen. Gönnen Sie einer müden Figur keine Ruhepause, dann bricht Sie letztendlich erschöpft zusammen. Sie kann erst dann wieder bewegt werden, wenn sie sich ausgeruht hat. Um ein Gebäude betreten zu können, müssen Sie die Figur so nahe wie möglich an das Gebäude heranbewegen. Drücken Sie dann die Taste F4. Wenn sie versuchen, in ein belagertes Gebäude einzudringen, wird Ihnen mitgeteilt, wie viele gegnerische Krieger sich in dem Gebäude aufhalten. Wenn Sie versuchen möchten, ein Gebäude zu erobern, drücken Sie Taste F3 (Gebäude angreifen), während Sie Ihre Figur direkt steuern, oder erteilen Sie den Befehl "Erobern". Ihre Figur muß dann gegen den Hausherrn oder den obersten Wachhabenden kämpfen. Sollten Sie siegreich aus diesem Kampf hervorgehen, so wird Ihre Figur neuer Hausherr und ihr Banner wird gehißt. Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten dieses Handbuchs, die sich mit Kämpfen beschäftigen.

(ii) mit dem Schiff

Um mit einem Schiff zu segeln, müssen Sie zunächst eines finden und an Bord gehen. Drücken Sie hierzu Funktionstaste F6. Das Schiff läßt sich dann genauso steuern wie die Figur, die sich zu Fuß fortbewegt. Wollen Sie das Schiff verlassen, steuern Sie es an den Strand, und drücken Sie erneut F6. Während der Schiffsreise können keine Figuren rekrutiert werden.





(iii) auf einem Drachen

Wenn Sie mit einem Drachen fliegen möchten, nähern Sie sich ihm, und drücken Sie Taste F5. Soll ein Drache sich in die Lüfte erheben, dann müssen Sie die Geschwindigkeit erhöhen (linken Mausknopf gedrückt halten) und den Blickwinkel verändern (Maus nach unten bewegen), damit der Drachen gen Himmel schauen kann. Wenn Sie mit dem Drachen landen wollen, müssen Sie die Geschwindigkeit auf Null reduzieren (rechten Mausknopf gedrückt halten) und den Blickwinkel des Drachen verändern, so daß er in Richtung Boden schaut. Nachdem der Drache gelandet ist, drücken Sie Taste F5, wenn Sie vom Drachen absteigen und sich zu Fuß fortbewegen wollen.

Handelt es sich bei der von Ihnen gesteuerten Figur, die auf einem Drachen fliegt, um den Anführer einer Gemeinschaft, so löst sich diese auf (siehe "Gemeinschaft" für weitere Informationen). Unterstehen Ihrer Figur Krieger, so verlieren diese angesichts der Wahnsinnstat ihres Anführers den Mut und schwören ihm ab. Deshalb ist es sinnvoll, diese Krieger in nächstgelegene Festung zu transferieren, bevor Ihre Figur den Drachen besteigt.

Erkundung von Räumen

Wenn Sie sich innerhalb eines Gebäudes befinden, können Sie sich lediglich zu Fuß fortbewegen. Die direkte Steuermethode bleibt gleich, mit der Ausnahme, daß es keine Steigungen gibt, durch die das Lauftempo verringert werden könnte.





Ihre Figur kann das Gebäude, in dem sie sich befindet, verlassen, indem Sie Taste F4 drücken, und gelangt so wieder nach draußen (dies gilt nicht für Luxor, solange er noch Gefangener in der Dunklen Zitadelle ist). Befinden Sie sich draußen, können Sie durch Drücken von Taste F4 jederzeit wieder in ein Gebäude gelangen, sofern Sie sich in dessen unmittelbarer Nähe befinden.
Sie können Arin den Bluthеrrscher und Corleth von Corelay während ihrer Erkundungen im Innern der Dunklen Zitadelle von Maranor direkt steuern. Treffen Sie auf einen Gefangenen, nähern Sie sich ihm, und drücken Sie Taste F10 . Der Gefangene ist nun gerettet und wird von einem Drachen in seine jeweilige Heimat in Blood March gebracht. In der Festung müssen Luxor, Arin oder Corleth unter Umständen gegen Trolle kämpfen, welche die Festung bewachen. Drücken Sie für einen solchen Kampf im Innern der Dunklen Zitadelle die Taste TAB (dies gilt nicht für "Erobern"), während Sie die jeweilige Figur steuern. Landen Sie einen Treffer, bevor Sie selbst getroffen werden! Wenn Sie innerhalb der Dunklen Zitadelle kämpfen, sind die richtige zeitliche Abstimmung und die korrekte Positionierung wichtig. Ist die Entfernung zwischen der von Ihnen gesteuerten Figur und dem Gegner zu groß, dann trifft Ihr Hieb den Feind nicht. Tritt Ihre Figur zu nahe an den Gegner heran, dann besteht die Gefahr, selbst getroffen zu werden, dabei sämtliche Energie zu verlieren und sich in irgendeinem Kerker innerhalb der Festung wiederzufinden.

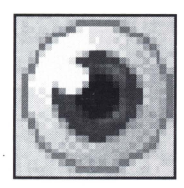
Erholungsbedürftige Figuren

Sämtliche Figuren müssen sich ungefähr einmal täglich erholen. Werden die Figuren von Ihnen nicht gesteuert, geschieht dies automatisch. Wenn Sie der Figur eine Ruhepause gönnen, d.h. sie vorübergehend von ihrer Aufgabe entbinden und einfach nur beobachten wollen, fährt sie erst dann mit der Erfüllung ihrer Aufgabe fort, wenn sie wieder über genug neue Lebenskraft und Energie verfügt. Hierzu suchen sich die Figuren geschützte Orte, bis sie wieder bereit sind, weiterzugehen.

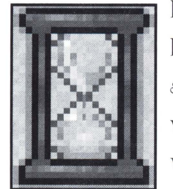


Unterschiedliche Perspektiven

Unabhängig davon, wie sich Ihre Figur fortbewegt, während Sie sie steuern oder beobachten, können Sie die Perspektive im Hauptfenster verändern. Drücken Sie hierzu einfach die Tasten 1-6 auf Ihrer Tastatur. Das Drücken der Tasten 1-5 bietet Ihnen eine Vielzahl von Außenansichten. Wenn Sie Taste 6 drücken, erscheint stets wieder der perspektivische Blickwinkel der von Ihnen gesteuerten Figur. Durch das Drücken von Taste O schließt die Kamera auf, und die Figur kann sich entfernen. Diese Perspektiven sind jedoch nur verfügbar, wenn sich die Figur draußen aufhält.



Wenn Sie den Augapfel aktivieren, können Sie Ihre Figur aus der Ferne betrachten, solange sie sich draußen aufhält. Sämtliche verfügbaren Perspektiven werden in diesem Modus automatisch für Sie ausgewählt. Hat eine Figur eine Aufgabe zu erfüllen, so befolgt sie die ihr erteilten Anweisungen auch dann, wenn Sie sie dabei beobachten. Befindet sich eine Figur in einem Gebäude, so kann sie nicht beobachtet werden, da der Mondring nicht imstande ist, die bösen Kräfte zu durchdringen, welche von den Mauern der Dunklen Zitadelle ausgestrahlt werden.

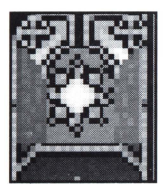


Berühren Sie dieses Symbol, wenn Sie einen Zeitsprung wünschen. Daraufhin erscheint ein neuer Bildschirm, der es Ihnen erlaubt, stundenweise, tageweise oder unendlich in die Zukunft vorzurücken. Wichtige Neuigkeiten über bedeutsame Figuren werden Ihnen mitgeteilt, während die Zeit fortschreitet. Sie haben die Möglichkeit, diese Neuigkeiten entweder zu ignorieren und in der Zeit weiterhin vorzuspringen oder den Zeitsprung zu unterbrechen, um direkten Einfluß auf bedeutsame Figuren zu nehmen (berühren Sie deren Gesicht). Möchten Sie den Zeitsprung aufhalten, drücken Sie die Taste Escape .

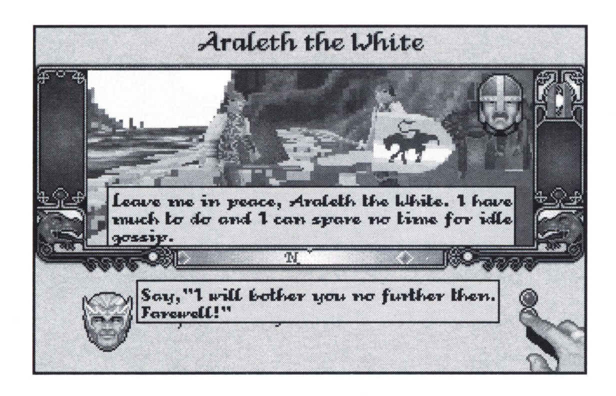




Sonne und Mond



Wenn Sie die Landschaft durch die Augen Ihrer derzeitigen Figur betrachten, sehen Sie, wie die Zeit vergeht. Durch das Auf- und Untergehen von Sonne und Mond wird angedeutet, daß ein weiterer Tag vergangen ist. Damit Sie schätzen können, wie spät es ungefähr ist, finden Sie rechts vom Hauptbildschirm dieses Symbol. Hinter den Fensterläden verbirgt sich entweder die Sonne oder der Mond. Anhand der Stellung der Fensterläden können Sie die ungefähre Tages-oder Nachtzeit erkennen. Wahlweise können Sie auf den Text unterhalb des Hauptbildschirms achten.

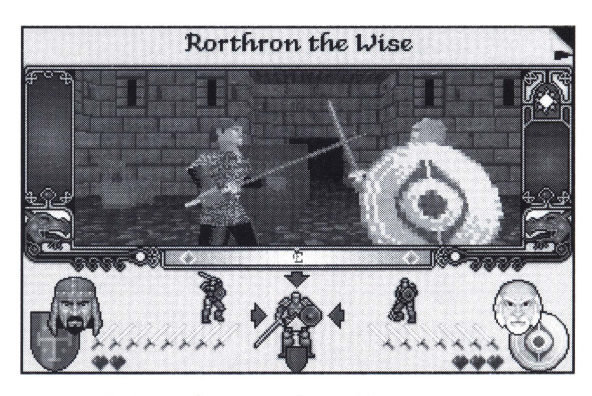


Gespräche

Wenn Sie sich mit anderen Figuren unterhalten wollen, nähern Sie sich ihnen so nahe wie möglich von vorne. Drücken Sie nun Funktionstaste F1, damit die beiden Figuren eine Unterhaltung führen können. Im Hauptfenster werden jetzt die beiden Figuren angezeigt. Deren Unterhaltung beginnt mit einer Eröffnungsbegrüßung. Eine Anzahl möglicher Antworten erscheint als Liste unter dem Hauptfenster. Berühren Sie die Markierung am Ende jeder Zeile der von ihnen gewünschten Antwort.



Genau wie im richtigen Leben gibt es Personen, die bereitwillig mit Ihnen reden, während andere sich eher abweisend verhalten. Personen, die aus den Gebieten stammen, die noch vom Joch der Unterdrückung Boroths befreit werden müssen, werden wahrscheinlich erst dann mit Ihnen reden, wenn deren Landsleute aus der Gefangenschaft befreit worden sind. Andere ziehen den Schlagabtausch mit Waffen vor, insbesondere, wenn es sich bei ihnen nicht um Verbündete handelt. Boroth und sein Heer der Unheilvollen sind sicherlich nicht die rechten Partner für eine gemütliche Plauderei.



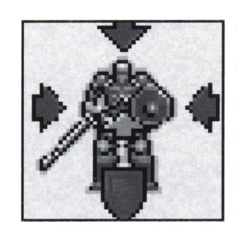
Kämpfe zwischen Personen

Während des Spiels wird es Momente geben, in denen Ihre Figur gegen eine Person zu kämpfen hat und sich dabei jeder verfügbaren Waffe bedient. Durch Drücken der Funktionstaste F2 fordern Sie Ihren Gegner zum Kampf auf. Beide Figuren nehmen dann ihre Kampfstellung ein. Der Kampf beginnt, wenn unterhalb des Hauptfensters die Anzeigetafel erscheint. (Wenn Sie eine "Eroberung" manuell durchführen, dann müssen Sie aktiv in den Kampf eingreifen).

Auf der linken Seite der Anzeigetafel wird Ihr Gegner dargestellt, während auf der rechten Seite Ihre aktuelle Spielfigur gezeigt wird. Neben deren jeweiligen Porträts und heraldischen Schilden befinden sich zwei Reihen mit symbolischen Zeichen.




Die Schwerter stellen die Stärke/Kraft der Figuren dar, und die Herzen weisen auf deren Gesundheitszustand und Energieniveau hin. Hat eine Figur in einer Reihe sämtliche symbolischen Zeichen verloren, bricht sie zusammen und stirbt. Zwischen den Hieben erhalten die Figuren neue Kraft. In der Mitte der Tafel sehen Sie ferner zwei kleine Krieger in Rüstung, welche die jeweils kämpfenden Figuren darstellen. Zwischen ihnen befindet sich ein größerer Krieger. Die kleinen Krieger zeigen an, welche Bewegung jede Figur gerade durchführt. Den mittleren Krieger sollten Sie benutzen, um zu planen, wo Ihr Hieb den Gegner treffen soll.



Sobald Sie Ihre Maus bewegen, treten die einzelnen Pfeile deutlich hervor, die auf diese Figur zeigen. Hierdurch wird die Richtung (das Ziel) Ihrer Bewegung angegeben. Der sich unten befindliche Schild stellt Ihre Abwehrbewegungen dar. Die für Ihre Figur angemessene Abwehrhaltung wird abhängig von der Angriffsbewegung des Gegners ausgewählt. Der Schild wechselt außerdem seine Farbe:

Ein roter Schild zeigt an, daß eine Bewegung verfügbar ist.

Ein grüner Schild zeigt an, daß eine Bewegung ausgeführt wird, sobald der linke Mausknopf gedrückt wird.

Ein gelber Schild zeigt an, daß eine Bewegung gerade ausgeführt wird.

Sie müssen sowohl die symbolischen Zeichen auf der Anzeigetafel als auch die Handlung im Hauptfenster im Auge behalten. Nutzen Sie das Hauptfenster, damit Sie Ihre Bewegungen zeitlich abstimmen können. Wenn Sie eine Abwehrbewegung durchführen, obwohl Ihr Gegner noch nicht einmal zum Angriff ansetzt hat, verschwenden Sie dadurch einerseits wertvolle Kraft und vergrößern andererseits die Chancen des Gegners, Sie zu treffen, da Sie Ihre Bewegungsabläufe nicht mehr schnell genug ändern können. Sie sollten Ihre Abwehrbewegung erst dann einleiten, wenn Ihr Gegner die vorausgehende Bewegung beendet hat. Auf dieses Art können Sie den nächsten Hieb vorhersehen und sich darauf vorbereiten. Ähnlich sollten Sie beim Angriff vorgehen.



Greifen Sie den Gegner an, nachdem er die vorausgehende Bewegung beendet hat. So müßte es ihnen gelingen, jeweils zuerst einen Hieb zu landen. Verringert sich die Anzahl der gegnerischen Schwerter auf der Tafel sehr schnell, attackieren Sie den Gegner durch einige stürmische Angriffe, um ihn unschädlich zu machen.

Sie müssen nicht direkt in den Kampf eingreifen. Wenn Sie einer Figur den Befehl "Angreifen", "Bewachen" oder "Erobern" erteilen und nicht mehr in den Kampf eingreifen, so wird der Ausgang des Kampfes ohne Ihr weiteres Zutun gemäß den relativen Kräften der einzelnen Parteien entschieden. Eine in einen Kampf verwickelte Person können Sie jederzeit beobachten, wenn Sie direkter Zeuge des Kampfes sein möchten (oder Sie steigen unmittelbar vor dem Kampf aktiv ins Geschehen ein).

Kämpfe zwischen Heeren

Kann jede Figur mit einer Gruppe von Kriegern aufwarten, so gilt der stattfindende Kampf stellvertretend für eine große Schlacht. Die zu Beginn des Kampfes verfügbare Anzahl an Schwertern und Herzen gibt die Gesamtstärke der Krieger als Einheit an, nicht etwa die Stärke der einzelnen Kämpfer.

Glück

Der Ausgang eines Kampfes kann natürlich auch durch ein wenig Glück entschieden werden. Die Tatsache, daß durch einige glückliche Hiebe eine Schlacht gewonnen werden kann, zeigt, daß es nicht nur darum geht, den Gegner zahlenmäßig zu übertreffen. Überraschende Niederlagen stärkerer Heere sind keine Seltenheit, da einige Figuren einfach mehr Glück haben als andere.

Der oberste Wachhabende

Wenn Sie an einem Kampf teilnehmen oder einen Kampf beobachten, bei dem versucht wird, ein Gebäude zu erobern, dessen Besitzer sich zum Zeitpunkt des Angriffs an irgendeinem anderen Ort in Blood March befindet, dann müssen Sie stattdessen gegen den von ihm ernannten obersten Wachhabenden kämpfen. Die Kampfhandlung ändert sich dadurch nicht, mit der einzigen Ausnahme, daß das Schwarzweiß-Porträt Ihres Gegners anzeigt, daß der oberste Wachhabende das Gebäude anstelle seines Herren verteidigt.





Gegenstände aufnehmen und ablegen

Sie können in den Königreichen einige wichtige Gegenstände finden, wie zum Beispiel eine Axt namens Witwenmacher. Um sie aufzunehmen, bewegen Sie die Figur so nahe wie möglich an den Gegenstand heran, und drücken Sie Funktionstaste F7, wenn Sie Waffen wechseln möchten, oder drücken Sie Funktionstaste F8, wenn Sie Gegenstände tauschen möchten. Sie können keine Waffe bzw. keinen Gegenstand ablegen, ohne ihn durch einen anderen zu ersetzen. Die Schilderung in der Chronik jeder Figur informiert Sie über alle Gegenstände, die diese Figur in den Händen halten könnte. Wenn Sie mit einer anderen Figur Gegenstände tauschen möchten, gehen Sie auf die Figur zu und drücken Taste F7 oder Taste F8.

Verwendung von Gegenständen

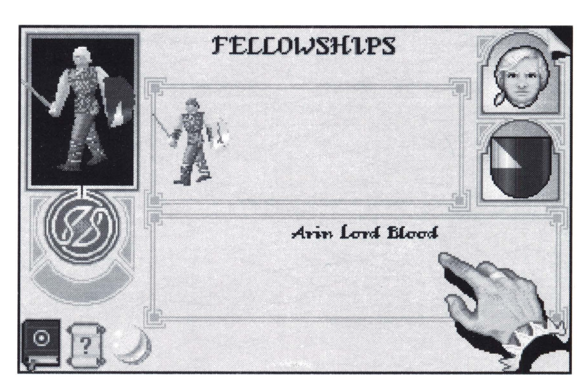
Wenn Sie Waffen (einschließlich besonderer Gegenstände wie dem Witwenmacher) besitzen, können Sie diese bei Kämpfen einsetzen.

Veränderung grafischer Details

Sollten Sie feststellen, daß die Leistung Ihres Computers bei der Darstellung der 3D-Landschaft nachläßt, können Sie den Auflösungsgrad verändern. Für Anwender mit langsameren Computern ist diese Option sicherlich sinnvoll. Während des Beobachtens oder der aktiven Teilnahme wird durch einfaches Drücken der Zahlen und der Tasten +/- auf dem Ziffernblock der Bereich verändert, in dem die Landschaft dargestellt wird. Es stehen sechs verschiedene Auflösungsgrade zur Verfügung. Auf dem untersten Level werden Gebäude und Berge erst dann sichtbar, wenn Sie sich über ihnen befinden. Als Ergebnis dieser Veränderung müßte sich die Geschwindigkeit bezüglich der Darstellung der 3D-Landschaft erhöhen.

Gemeinschaften

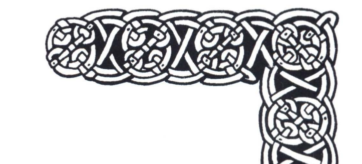




enn Sie einer Figur den Befehl geben, sich irgendeiner Person anzuschließen, bedeutet das, daß diese Figur jene Person als ihren Anführer anerkennt. Figuren stehen unter dem Befehl des Anführers, bis die Gemeinschaft auseinanderbricht. Die Figuren haben die Anweisungen des Anführers zu befolgen. Sie müssen ihm folgen, auch wenn er sich fortbewegt (sei es aufgrund direkter Steuerung oder wegen eines speziellen Auftrages). Dies gilt auch für Krieger, die einer Figur unterstehen. Rekrutierte Figuren schließen sich automatisch demjenigen an, der sie rekrutiert hat. Gemeinschaften eignen sich besonders dazu, eine große Personengruppe mit derselben Aufgabe zu betreuen.

Ablösung des Anführers

Die Gemeinschaftsseite zeigt den Namen des aktuellen Anführers an und weist darauf hin, wer zu seinem Gefolge gehört. Sie können den Anführer ablösen, indem Sie eine der kleinen Figuren berühren, die auf dieser Seite abgebildet sind. Bedenken Sie, daß Sie keinen direkten Einfluß auf Figuren haben, solange diese einem Anführer folgen. Figuren müssen entweder zum Anführer ernannt werden, oder die Gemeinschaft muß aufgelöst werden, bevor Sie wieder direkt steuern können. Sie können problemlos von einer der verschiedenen Gemeinschaften zu einer anderen umschalten, indem Sie das Katalogsymbol verwenden und das Porträt eines anderen Anführers auf der Katalogseite berühren.





Wahlweise können Sie das Symbol "Nächste Seite" oder "Vorige Seite" verwenden.

Auflösung der Gemeinschaft

Eine Gemeinschaft löst sich auf, wenn einer Person aus dem Gefolge eine neue Aufgabe erteilt wird. Der Anführer kann eine Gemeinschaft auflösen, wenn er etwas tut, was seine Gefolgsleute nicht können: Wenn er zum Beispiel einen Drachen als Transportmittel benutzt, löst sich die Gemeinschaft auf, da der Drache nur eine Person befördern kann. Geht der Anführer jedoch an Bord eines Schiffes, so bleibt die Gemeinschaft erhalten, da auf dem Schiff genügend Platz für sein ganzes Gefolge ist.

Chronik

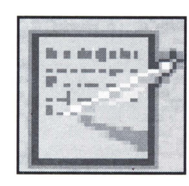




In diesem Kapitel sind erwähnenswerte Ereignisse der Geschichte von Blood March niedergeschrieben, so daß der geschichtsträchtige Kampf gegen das durch Boroth und die Dunklen Seher verkörperte Böse niemals in Vergessenheit gerät. Die Schilderung auf der rechten Seite erzählt die Ereignisse des Tages. Sie setzt sich zusammen aus den Taten von Prinz Morkin und sämtlichen anderen Figuren, denen Beachtung geschenkt wird.

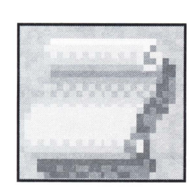
Auf dieser Seite erscheinen einige einzigartige Symbole, die in den Annalen von Blood March sonst nirgendwo vorkommen.

Buch kopieren



Es wird eine Kopie des aktuellen Buchs erstellt, wenn Sie dieses Symbol berühren. Hierdurch wird Ihre Position innerhalb des Spiels gesichert, ohne daß Sie das Spiel unmittelbar danach beenden müssen. Außerdem wird Ihr Standpunkt im Spiel täglich um Mitternacht im aktuellen Buch gesichert.

Monatlicher Kalender



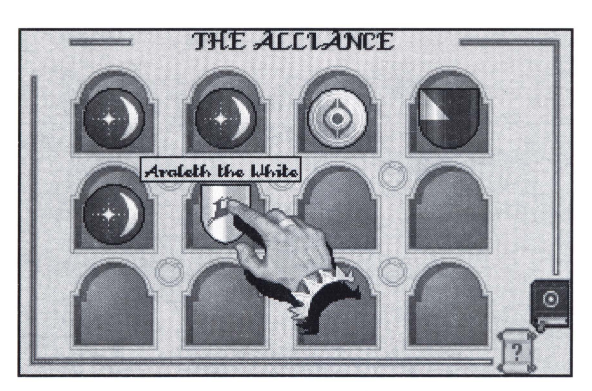
Mit Hilfe dieses Symbols gelangen Sie zu einer beliebigen Seite des Kalenders von Blood March. Bereits vergangene Tage sind durch eine hellstrahlende Sonne gekennzeichnet, die Gegenwart wird durch blauen, wolkigen Himmel dargestellt, und Tage in der Zukunft werden schwarz angedeutet.





Das Bündnis

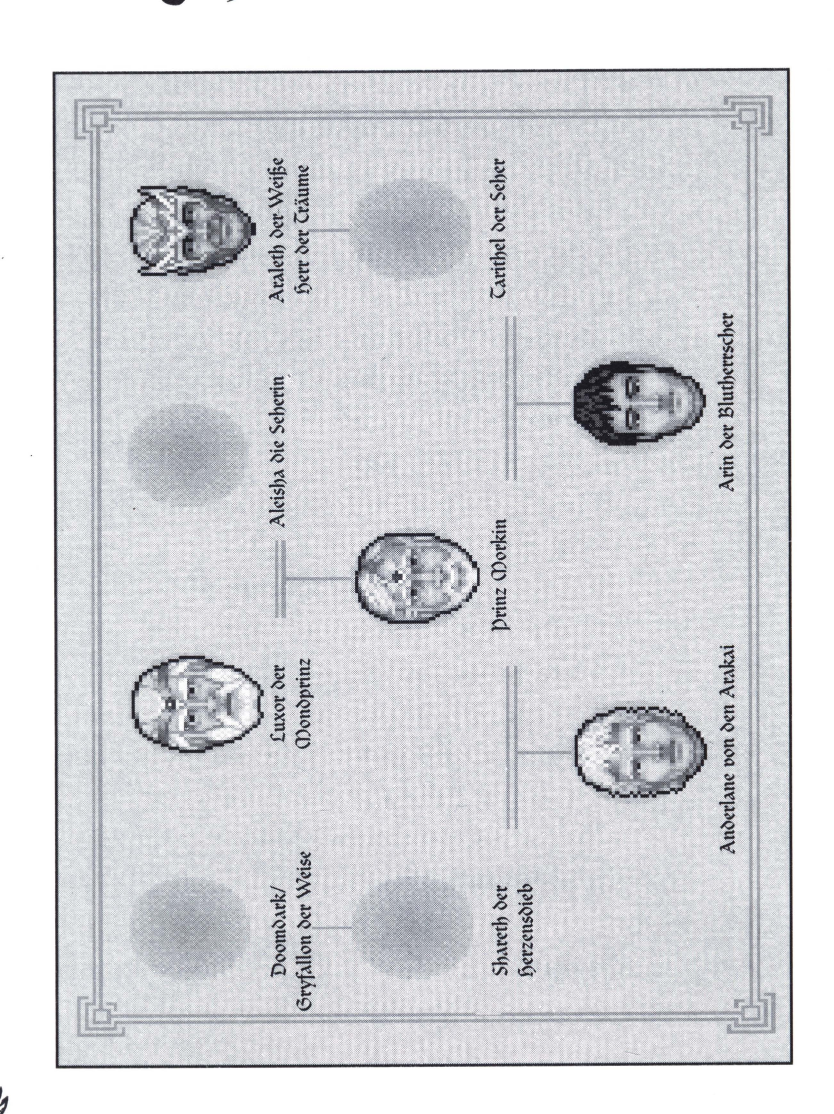




uf dieser Seite sind die heraldischen Schilde jedes momentanen Mitglieds des Bündnisses dargestellt. Zu Beginn des Spiels sind lediglich sechs Schilde vorhanden, die Prinz Morkin, Corleth von Corelay, Rorthron den Weisen, Arin den Blutherrscher, Luxor den Mondprinzen, und Araleth den Weißen symbolisieren.

Auf dieser Seite erscheinen weitere Schilde, wenn im Verlauf des Spiels Figuren rekrutiert und Gefangene befreit werden. Sie gelangen sofort ins "Hier & Jetzt" der Figur, wenn Sie den Schild der jeweiligen Figur berühren. Nun können Sie die Figur beobachten oder unmittelbar kontrollieren.

Stammbaum der Königsfamilie des Mondes



Kundendienst





Schicken Sie die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte an uns zurück, damit Sie gegebenenfalls unsere Garantieleistungen in Anspruch nehmen können. Sollte Ihre Diskette einen Herstellungsfehler aufweisen, dann können Sie sie innerhalb eines Zeitraumes von 90 Tagen ab Kaufdatum an uns zurücksenden. Sie erhalten dann kostenlosen Ersatz. Sind die 90 Tage abgelaufen, oder wurde die Diskette durch Anwendungs- oder Computerfehler beschädigt, schicken Sie bitte die Originaldiskette(n) zurück, und legen Sie £2.50 bei, wenn Sie eine neue Diskette benötigen, bzw. £5.00, wenn Sie zwei oder mehr Disketten benötigen. Stellen Sie Schecks bitte in Pfund Sterling für eine britische Bank auf den Namen Domark Software Ltd. aus.

Unsere Kunden-Hotline erreichen Sie unter folgenden Nummern:
DOMARK, UK.
Telefon: +44(0)181/780 2224
Fax: +44(0)181/780 1540
Compuserve: 74431.1164
Internet:74431.1164@CompuServe.com

MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GmbH.
Hotline
Bartholomäusweg 31
33334 Gütersloh
Tel: 05241-946480
BBS: 05241-946484
Fax: 05241-946494

Mitarbeiterverzeichnis



Programmierung: Mike Singleton, James Shaw
David Ollman, Paul Hodgson

Produktion - Domark:
Dave Lee

Produkt-Management - Domark:
Matthew Woodley
Mark Gilbert

Handbuchgestaltung & Layout:
Andi Ewington
Red Pepper Design

Grafikdesign: Andrew Elkerton, Stuart Flint

Zusätzliche Programmierung: David Gautrey,
George Williamson, Harvey Stroud

Val Franco

Musik: Paul Robotham

Produktionsleitung - Maelstrom:
Hugh Batterbury

Handbuchtext geschrieben von Richard Hewison

Chroniken von "The Lords of Midnight" verfaßt
von Mike Singleton



Bemerkungen

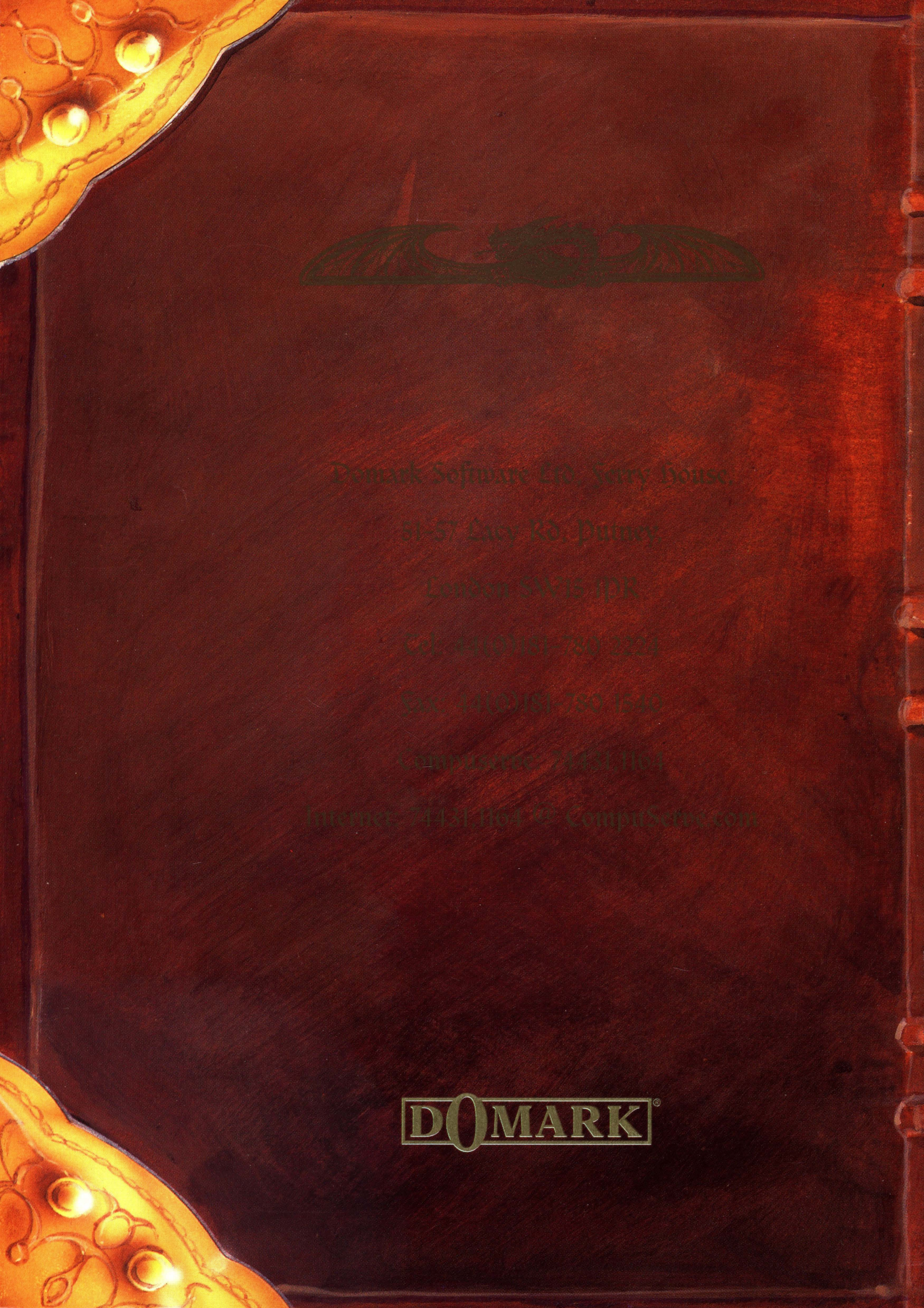


Bemerkungen








Domark Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Rd, Putney,
London SW15 1PR
Tel: 44(0)181-780 2224
Fax: 44(0)181-780 1540
Compuserve: 74431,1164
Internet: 74431,1164 @ CompuServe.com
DOMARK®